

MEDIA_MIND_MAPPING.pdf

by

Submission date: 29-Apr-2021 10:56AM (UTC+0700)

Submission ID: 1573036683

File name: MEDIA_MIND_MAPPING.pdf (239.73K)

Word count: 2396

Character count: 15329

Efektivitas Media *Business Map* dalam Meningkatkan Kompetensi Berwirausaha Siswa SMK

Udik Yudiono

Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
Malang, Indonesia

e-mail: u_yudiono@unikama.ac.id

Riwayat Artikel
Tanggal diajukan:
11 November
2020

Tanggal diterima :
23 Desember
2020

Tanggal
dipublikasikan:
27 Desember
2020

Pengutipan:
Yudiono, U.
(2020). Efektivitas
Media *Business*
Map dalam
Meningkatkan
Kompetensi
Berwirausaha
Siswa SMK.
Jurnal Pendidikan
Ekonomi
Undiksha, 12(2),
311-316

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas media business map berbasis aplikasi sebagai upaya memaksimalkan kompetensi siswa dalam membuat rencana bisnis karena melalui peta bisnis. Metode analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Dimana penulis akan menguji efektivitas penerapan media business map pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam meningkatkan kompetensi berwirausaha siswa SMK. Uji Efektivitas menggunakan tolok ukur nilai g (gain) dimana efektivitas diperoleh dari rata-rata gain penilaian kompetensi berwirausaha siswa melalui konfirmasi dari lembar kerja sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media business map efektif dalam meningkatkan kompetensi berwirausaha siswa terutama dalam hal mengeksplor ide untuk memanfaatkan potensi lokal menjadi produk unggulan yang bernilai jual tinggi, mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam merencanakan usaha sampai dengan evaluasi produk mampu menumbuhkan sikap kerja keras, kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: business map; kompetensi berwirausaha; media pembelajaran

Abstract

The purpose of this study was to analyze the effectiveness of application-based business map media as an effort to maximize student competence in making business plans because it is through a business map. The data analysis method in this research is quantitative descriptive. Where the authors will test the effectiveness of the application of business map media in Creative Products and Entrepreneurship subjects in increasing the entrepreneurial competence of vocational students. The effectiveness test uses the benchmark value of g (gain) where effectiveness is obtained from the average gain of students' entrepreneurial competency assessments through confirmation of the worksheets before treatment (pre-test) and after treatment (post-test). The results showed that the media business map was effective in improving students' entrepreneurial competence, especially in terms of exploring ideas to utilize local potential into superior products that had high selling value, able to improve students' skills in business planning and product evaluation, which was able to foster hard work attitudes, creative and innovative people.

Keywords : business map; entrepreneurial competence; learning media

PENDAHULUAN

Mengembangkan pendidikan kejuruan adalah langkah strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Winarno, 2016). Sekolah

Menengah Kejuruan (SMK) sebagai sekolah kejuruan dengan misi untuk mempersiapkan peserta didik bekerja dalam bidang tertentu memiliki konsekuensi bahwa peserta didik diharapkan memiliki bakat dan

keterampilan di bidang pilihan mereka memiliki peluang menjadi tenaga kerja yang terampil dan siap memasuki dunia kerja (Winarno, 2016) dalam rangka pemenuhan kebutuhan pasar kerja pada berbagai sektor, maka implementasi model pembelajaran kewirausahaan dengan menerapkan model yang tepat diarahkan untuk membentuk kompetensi siswa dengan berbasis pada industri (Botha, 2010).

Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah yang tertinggi dibandingkan tingkat pendidikan lain yang berjumlah 1,42 juta jiwa pada kisaran 8,92% (Indonesia, 2019). Hal tersebut mempunyai konsekuensi pada pentingnya peningkatan kualitas sumberdaya manusia serta penyediaan lapangan kerja produktif bagi mereka (Bell, 2015) (Henrekson, 2007). Selain itu, dalam keterbatasan lapangan kerja yang terlihat dari menurunnya penyerapan tenaga kerja, lulusan SMK juga dihadapkan pada persaingan dengan pencari kerja dewasa yang dianggap telah memiliki kesiapan dan pengalaman (Henrekson, 2007). Hal ini yang menuntut mereka untuk mencipta lapangan kerja sendiri dengan berwirausaha dengan bekal ilmu kewirausahaan yang diajarkan di sekolah (Bell, 2015).

Dalam pembelajaran kewirausahaan tentunya guru harus memiliki strategi media pembelajaran yang ampuh agar para siswanya mampu menyerap mata pelajaran kewirausahaan (Kleine, 2019). Keberhasilan pembelajaran kewirausahaan salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang dibuat oleh guru di sekolah (Hujer, Thomsen, & Zeiss, 2006). Pengetahuan dan keterampilan siswa yang diperoleh melalui media pembelajaran selama belajar di bangku sekolah merupakan modal dasar yang dapat digunakan untuk berwirausaha (Fayolle & Gailly, 2015). Pengetahuan, keterampilan, pengalaman kerja industri serta kemampuan kerja yang dimiliki oleh siswa dapat mendorong tumbuhnya minat untuk berwirausaha (Henrekson, 2007).

Penerapan ICT khususnya pada mata pelajaran kewirausahaan diharapkan mampu memberikan kontribusi penuh bagi

para siswa dalam memperoleh wawasan dan keterampilan serta sebagai wadah kekreatifitasan siswa (Aini, Dhaniarti, & Khoirunisa, 2019) (Ruskovaara & Pihkala, 2015). Adanya teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dalam pengelolaan pembelajaran kewirausahaan, maka akan menjadikan para siswa lebih kreatif, inovatif, dan mengikuti perkembangan zaman (Bagheri et al., 2013)(Fayolle & Gailly, 2015). Mengingat bahwa SMK merupakan sekolah yang berorientasi pada kejuruan, dimana sekolah mempersiapkan peserta didik untuk terjun dalam dunia pekerjaan baik di industri maupun berwirausaha (Järvi, 2012).

Pembelajaran kewirausahaan memiliki topik menarik yang memerlukan media dan teknologi komunikasi informasi (TIK) dalam pembelajaran untuk membantu meningkatkan produktivitas (Delmastro, 2001) (Bell, 2015) bisnis, terutama pada era milenial yang berbasis pada aplikasi online. Pendidikan di abad ke-21 memerlukan keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir siswa dalam mengasosiasikan informasi (Solomon, 2007).

Teknik yang menyajikan asosiasi antara konsep, pemikiran dan informasi melalui jaringan atau diagram non-linear, menggunakan verbal dan elemen simbolik sudah dikembangkan oleh Buzan melalui media mind map (Winarno, 2016). Dalam pembelajaran konvensional, mind map digambar dengan pena berwarna dan kertas. Akan tetapi dengan teknologi yang tersedia saat ini, dimungkinkan untuk membuat peta pikiran dengan menggunakan aplikasi, yang membuatnya mudah untuk membuat, meninjau, merevisi, dan menyimpan peta pikiran. Sehingga dengan memanfaatkan aplikasi iMindmap sebagai media pembelajaran dan dengan mengadopsi teori menyusun rencana bisnis (business plan), penulis ingin menganalisis efektifitas media business map berbasis aplikasi sebagai upaya memaksimalkan kompetensi siswa dalam membuat rencana bisnis karena melalui peta bisnis yang telah dibuat, siswa akan belajar mendesain bisnis secara kompleks dan riil.

METODE

Penelitian dilakukan di SMK Swasta Unggulan di Kabupaten Malang, dengan populasi penelitian siswa kelas XI TPHP. Metode analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Dimana penulis akan menguji efektivitas penerapan media business map pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam meningkatkan kompetensi berwirausaha siswa SMK. Uji Efektivitas menggunakan tolok ukur nilai g (gain) dimana efektivitas diperoleh dari rata-rata gain penilaian kompetensi berwirausaha siswa melalui konfirmasi dari lembar kerja sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test) yang ternormalisasi (Sugiyono, 2013). Tingkat efektivitas berdasarkan rata-rata gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Tingkat Efektivitas

Rata-rata Nilai Gain Ternormalisasi	Klasifikasi	Tingkat efektivitas
$g > 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,30 < g < 0,70$	Sedang	Cukup Efektif
$g < 0,30$	Rendah	Kurang Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Hasil Pre-test

Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media iMindMap dengan materi Desain/Prototype dan Kemasan. Pada awal pembelajaran peneliti mencoba mengeksplor pengetahuan siswa tentang materi yang dibahas, sejauhmana siswa dapat merumuskan ide kreatif pembuatan produk yang bernilai jual dan membuat gambar kerja dalam alokasi waktu 10 menit. Hal ini merupakan pre test yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Siswa melakukan perencanaan ide produk secara berkelompok dan menuliskan skenario bisnis dalam bentuk gambar kerja, Guru melakukan penilaian pengetahuan,

keterampilan, sikap awal. Hasil pre test menunjukkan bahwa kompetensi siswa baik pengetahuan, keterampilan dan sikap pada materi Desain/Prototype dan Kemasan masih kurang. Siswa belum mampu menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan sehingga ide produk siswa masih sebatas apa yang ia pernah kerjakan dan yang sering mereka jumpai di masyarakat.

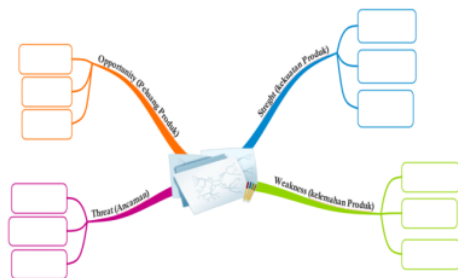
Siswa belum mampu mengembangkan imajinasi berupa ide kreatif yang dapat di adopsi dari alternatif-alternatif desain produk. siswa sudah mampu menganalisis proses kerja, alat bahan apa saja yang perlu disiapkan sesuai dengan pengalaman belajar sebelumnya. Akan tetapi siswa belum terbiasa melakukan analisis bisnis secara kompleks. Siswa belum mampu menganalisis biaya produksi dan menganalisis spesifikasi kerja masing-masing anggota.

Ketika peneliti menugaskan untuk membuat perencanaan produksi dan menggambarkan alur kerja, siswa hanya terpaku pada ide pengolahan bahan baku yang sudah banyak beredar di masyarakat ataupun yang sudah pernah diproduksi sebelumnya dalam kelas produktif bersama Guru PKK. Sebagai contoh pengolahan komoditi apel menjadi kripik apel.

Penerapan Media Business map

Setelah pre-test dilakukan, selanjutnya peneliti memulai pembelajaran inti berupa pemaparan materi Desain/Prototype dan Kemasan menggunakan media iMindMap. Materi diawali dengan pembahasan tujuan desain produk, alternative desain produk, pemanfaatan potensi lokal dalam desain produk, tahapan membuat prototype produk dan tahapan membuat kemasan produk (terlampir). Setelah materi disampaikan, siswa dibagi menjadi 2 kelompok serta siswa ditugaskan untuk proaktif dalam proyek kewirausahaan dan menyusun rencana bisnis dalam bentuk business map . Siswa merumuskan ide produk kreatif dimana produk harus berbahan baku utama komoditi unggulan daerah yang diharapkan dapat meningkatkan nilai jual. Guru hanya akan

memberikan panduan di awal pembelajaran dan menjelaskan mekanisme berjalannya proyek. Keterlibatan Guru semakin kecil ketika proyek berlangsung. Siswa dalam kelompok akan secara mandiri mengumpulkan informasi dari ide produk yang akan diproduksi menggunakan analisis SWOT. Setelah hasil analisis menunjukkan produk layak untuk diproduksi, maka selanjutnya siswa menyusun peta pikiran menggunakan pendekatan POAC dalam Lembar Kerja Siswa berbentuk business map sebagaimana tergambar dalam Gambar 1.



Gambar 1. Lembar Kerja Siswa dalam bentuk business map

Setelah siswa berhasil menyusun gambar kerja, maka pertemuan selanjutnya dalam kelas produktif siswa akan mengaplikasikan langkah-langkah kerja dan spesifikasi kerja yang telah ditentukan sebelumnya. Siswa akan secara mandiri mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sesuai yang sudah di tuliskan dalam business map .

Analisis Hasil post-test

Hasil post test menunjukkan bahwa kompetensi siswa baik pengetahuan, keterampilan dan sikap pada materi Desain/Prototype dan Kemasan sudah baik. Siswa mampu menganalisis konsep desain/prototype dan kemasan sehingga ide produk siswa sudah berkembang sesuai daya nalar dan kebutuhan akan pengolahan potensi lokal menjadi produk unggulan yang bernilai jual. Siswa mampu mengembangkan imajinasi berupa ide kreatif yang dapat di adopsi dari alternatif-alternatif desain produk. Masing-masing

kelompok mencoba mengembangkan produk baru yang belum pernah diproduksi oleh orang lain sehingga memiliki nilai manfaat lebih khususnya dalam variasi olahan produk.

Siswa mampu mengembangkan ide produksi dengan dua bahan baku berbeda menjadi produk baru yaitu teh krisan dari bahan baku bunga krisan dan selai apel yang berbahan baku apel dimana keduanya adalah komoditi unggulan Kabupaten Malang. Siswa mampu menganalisis proses kerja, alat bahan apa saja yang perlu disiapkan sesuai dengan rancangan bisnis dalam bentuk business map. *Business map* membantu siswa dalam memetakan dan memberikan petunjuk kerja sehingga proyek lebih sistematis.

Efektivitas Media Business map

Efektivitas pembelajaran PKK menggunakan media *business map* dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Efektivitas media business map

No	Aspek	Pre test	Post test	Gain	Ket
1	Pengetahuan	55	88	0,73	Efektif
2	Keterampilan	62	90	0,74	Efektif
3	Sikap	59	91	0,75	Efektif

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa pembelajaran PKK menggunakan media business map efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dilihat dari gain skor yang diperoleh siswa saat pre-test dan post-test baik pada aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Hal ini mengindikasikan bahwa media business map menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini menjadikan pembelajaran menarik dan mampu menghubungkan konsep dengan ilustrasi visual sehingga memudahkan siswa dalam belajar (Winarno, 2016). Media ini memberikan keleluasaan bagi siswa dalam membuat skema berfikir yang didukung

dengan tampilan yang menarik. Skema belajar yang dituangkan dalam gambar akan memudahkan siswa dalam memahami, mengingat dan mengasosiasi konsep berpikir dengan konsep teoritik yang dipelajarinya.

SIMPULAN

Media business map mampu memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang dibahas serta mampu mengajak siswa untuk membangun pengetahuan secara sistematis dan bermakna. Siswa menilai penerapan media business map efektif dalam meningkatkan kompetensi berwirausaha siswa terutama dalam hal mengeksplor ide untuk memanfaatkan potensi lokal menjadi produk unggulan yang bernilai jual tinggi, mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam merencanakan usaha sampai dengan evaluasi produk mampu menumbuhkan sikap kerja keras, kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Dhaniarti, I., & Khoirunisa, A. (2019). *Effects of iLearning Media on Student Learning Motivation*. 3(1), 1–12.
- Bagheri, M., Zah, W., Ali, W., Chong, M., Abdullah, B., & Daud, S. M. (2013). Effects of Project-based Learning Strategy on Self-directed Learning Skills of Educational Technology Students. *Contemporary Educational Technology*, 4(1), 15–29.
- Bell, R. (2015). Developing the next generation of entrepreneurs: Giving students the opportunity to gain experience and thrive. *International Journal of Management Education*, 13(1), 37–47. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2014.12.002>
- Botha, M. (2010). A project-based learning approach as a method of teaching entrepreneurship to a large group of undergraduate students in South Africa. *Education as Change*, 14(2), 213–232. <https://doi.org/10.1080/16823206.2010.522059>
- Delmastro, M. (2001). *Technology-Based Entrepreneurs: Does Internet Make a Difference ?* 177–190.
- Fayolle, A., & Gailly, B. (2015). The impact of entrepreneurship education on entrepreneurial attitudes and intention: Hysteresis and persistence. *Journal of Small Business Management*, 53(1), 75–93. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12065>
- Henrekson, M. (2007). Entrepreneurship and Institutions. *Ssm*, 2(1), 74–89. <https://doi.org/10.2139/ssm.996807>
- Hujer, B. Y. R., Thomsen, S. L., & Zeiss, C. (2006). *The effects of vocational training program mes on the duration of unemployment in Eastern Germany **. 321(2001), 299–321.
- Indonesia, K. K. (2019). *STATISTIK*. (41), 1–16.
- Järvi, T. (2012). Teaching entrepreneurship in vocational education viewed from the regional and field perspectives. *Journal of Vocational Education and Training*, 64(3), 365–377. <https://doi.org/10.1080/13636820.2012.691538>
- Kleine, K. (2019). *The Learning Process in Technology from an Engineering Degree **. 00(00), 1–17. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12514>
- Ruskovaara, E., & Pihkala, T. (2015). Entrepreneurship education in schools: Empirical evidence on the teacher's role. *Journal of Educational Research*, 108(3), 236–249. <https://doi.org/10.1080/00220671.2013.878301>
- Solomon, G. (2007). An examination of entrepreneurship education in the United States. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 14(2), 168–182. <https://doi.org/10.1108/14626000710746637>

p-ISSN : 2599-1418
e-ISSN : 2599-1426

Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha
Vol. 12 No. 2 (2020)

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Winarno, A. (2016). *Entrepreneurship Education in Vocational Schools*:

Characteristics of Teachers, Schools and Risk Implementation of the Curriculum 2013 in Indonesia. *Journal of Education and Practice*, 7(9), 122–127. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1826529296?accountid=12753>

MEDIA_MIND_MAPPING.pdf

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ asesoresvirtualesalala.revistaespacios.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On